



PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN KULINER

¹Siti Musdalifah, ²Lucia Tri Pangesthi, ³Siti Sulandjari, ⁴Niken Purwidiani

^{1,2} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

³ Gizi, Universitas Negeri Surabaya

⁴ Manajemen Seni Kuliner, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 14 Desember 2020

Received in revised: 8 Januari 2021

Accepted: 15 Januari 2021

Keyword:

Kartu bergambar, Hasil belajar, Program keahlian kuliner, *Make a match*

Corresponding author:

lifahmusda20@gmail.com

nikenpurwidiani@unesa.ac.id

Media kartu bergambar adalah suatu media berisi gambar, dimana gambar tersebut dibuat sendiri atau mengambil gambar dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan media berupa kartu bergambar pada siswa SMK program keahlian kuliner. Tujuan penelitian untuk : 1) media kartu berupa gambar; 2) hasil belajar siswa; 3) ruang lingkup program keahlian kuliner; 4) pembelajaran melalui penggunaan model *cooperative tipe make a match*; dan 5) penggunaan kartu melalui media pembelajaran pada siswa SMK program keahlian kuliner. Data dikumpulkan dengan cara pengumpulan buku dan jurnal yang terkait, dibaca, kemudian dikaji. Diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: 1). Media kartu bergambar merupakan media berisi kartu dan disertai dengan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran; 2) peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari siswa yang meningkat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran; 3) Program keahlian kuliner adalah salah satu program keahlian di SMK dengan tujuan mencetak lulusan yang berkompentensi dibidangnya; 4) Model pembelajaran tipe *Make a Match* cocok dimanfaatkan dikarenakan banyaknya mata pelajaran pada program keahlian kuliner yang menggunakan bahasa asing, banyaknya istilah, dan teknik pengolahan pada mata pelajaran membuat siswa cukup susah dalam memahami materi. 5) Berdasarkan beberapa hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa penerapan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

dapat memanfaatkan alat bantu sehingga pembelajaran berjalan efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Agar pembelajaran berjalan optimal maka sudah seharusnya guru

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan mengajar dengan baik agar dapat mencetak siswa yang berkualitas baik pula.

Konteks standarisasi pembelajaran guru bukan sebagai perantara penyampaian materi yang mana guru harus mengatur suasana lingkungan pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan baik [1].

Berdasarkan kompetensi dasar program keahlian kuliner kurikulum 2013 revisi terdapat 3 dasar bidang keahlian, 4 dasar keahlian, dan 5 kompetensi keahlian. Kompetensi keahlian terdiri dari cara menghidangkan, manajemen penyajian makanan, dan produk kewirausahaan.

Terdapat kelemahan dalam program keahlian kuliner. Kelemahan menurut [2], bisa diamati melalui hasil ulangan peserta didik yang memiliki nilai yang belum memadai. Setelah peneliti menerapkan kartu bergambar dalam pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dan telah memenuhi KKM.

Pencapaian tujuan pembelajaran sekolah masih terlalu rendah terutama pada daya serap siswa saat mengikuti pembelajaran [3]. Hal tersebut dikarenakan guru yang kurang tepat dalam memilih media belajar menyebabkan siswa jenuh dan referensi yang tidak begitu banyak.

Perlu adanya inovasi baru pembelajaran seperti memilih media belajar lebih menarik dan menyenangkan. Jenis pembelajaran adalah pembelajaran teori, karena sesuai dengan tujuan kartu bergambar. Banyaknya mata pelajaran yang menggunakan bahasa asing, banyaknya istilah, dan teknik pengolahan pada mata pelajaran membuat siswa cukup susah dalam memahami materi. Selain itu terdapat banyaknya istilah dan teknik pengolahan dalam mata pelajaran, sehingga diharapkan siswa cukup terbantu dengan adanya kartu bergambar sebagai media belajar. Model yang dipilih dapat berpengaruh pada hasil siswa.

Model pembelajaran dalam dunia pendidikan terdapat beberapa jenisnya. Dalam artikel ilmiah ini memiliki model *cooperative* tipe *make a match* pada materi pembelajaran yang berisi teori. Modelnya adalah *make a match* pertama kali dilakukan pengembangannya oleh Lorna Curran pada tahun 1994 [4]. Model ini dapat membuat siswa mempelajari konsep dengan Susana hati yang menyenangkan. Sebelum menerapkan model pembelajaran tersebut, ada beberapa yang perlu disiapkan seperti kartu. Terdapat media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, akan tetapi media yang sesuai untuk jenis pembelajaran teori adalah kartu bergambar.

Kartu bergambar adalah media termudah yang dapat dipelajari sispapun dan dimanapun[3]. Penggunaan gambar membantu materi agar lebih menarik karena melalui gambar terdapat informasi yang dibutuhkan[3].

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi [5]. Kartu bergambar termasuk kedalam visualisasi diam yang membutuhkan indra penglihatan sebagai perantara dalam pembelajaran [6]. Penggunaan kartu bergambar dalam menciptakan pembelajaran kondisi kelas yang asik dan lebih hidup

Pembelajaran yang menerapkan permainan dapat menarik minat siswa belajar akan lebih mudah untuk memberikan pemahaman dan mengenal konsep serta dapat memecahkan masalah tersebut [7]. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang akan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui adanya gambar. Penerapan media kartu bergambar dapat memudahkan guru memberi gambaran materi kepada siswa.

Pemilihan media kartu bergambar diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi yang diharapkan bisa memberikan peningkatan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar ialah tingkat kemampuan siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajar [8]. Hasil dari belajar dapat diartikan sebagai tindakan mengevaluasi pembelajaran yang mencakup aspek berpikir, aspek sikap, dan aspek keterampilan pada setiap individu siswa [9].

Hasil belajar mempengaruhi prestasi dalam belajar dikarenakan prestasi belajar adalah indikator guru dalam menentukan perubahan tingkah laku siswa tersebut [10]. Bisa dikatakan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan pencapaian individu siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil dari belajar digunakan pengukur kephahaman siswa. Hasil dari studi literature menunjukkan bahwa pembelajaran siswa termasuk rendah. Dalam hal ini biasanya sering terjadi karena rendahnya daya serap siswa saat pembelajaran.

SMK adalah lembaga pembelajaran yang bertanggungjawab mencetak lulusan siap memasuki dunia kerja [11]. Keberhasilan lembaga pendidikan terdapat beberapa aspek, satu di antaranya ialah media serta model pembelajaran yang diterapkan dalam lembaga

tersebut. Di SMK terdapat banyak program keahlian, salah satunya adalah program keahlian kuliner yang dulunya disebut dengan program keahlian tata boga.

Program keahlian kuliner adalah keahlian yang mempunyai tujuan mencetak lulusan yang berkeahlian dibidang kuliner, seperti *Restaurant Service, Kitchen Production, dan Entrepreneur* [12]. Program keahlian kuliner mencetak Keahlian dan terampil dalam pelayanan restoran atau rumah makan yang menghasilkan lulusan siap kerja dibidang kuliner.

Penerapan media kartu bergambar pada siswa SMK program keahlian kuliner diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran, tanpa harus terbebani oleh situasi pembelajaran yang membosankan. Penggunaan media berupa kartu bergambar mengajak siswa belajar sambil bermain agar dapat menghilangkan rasa jenuh mereka tanpa mengganggu konsentrasi sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik serta hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan [2].

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penulisan artikel ilmiah berikut ialah untuk menelaah: 1) media kartu bergambar; 2) hasil belajar siswa; 3) ruang lingkup program keahlian kuliner; 4) model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match*; dan 5) penggunaan kartu selaku media pembelajaran pada peserta didik SMK program keahlian kuliner.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan penyusunan artikel dari mencari dasar, kerangka berpikir, dan menentukan hipotesis penelitian [13]. Ada beberapa langkah yang wajib dilaksanakan oleh peneliti, yakni:

- a. Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan judul penelitian kemudian melakukan review pada setiap literatur.
- b. Mengumpulkan literatur hasil penelitian yang relevan digunakan memperkaya materi sehingga mendapatkan kesimpulan yang relevan.
- c. Melakukan analisis literatur untuk menyusun pembahasan.
- d. Menetapkan kesimpulan berdasarkan hasil studi literatur.
- e. Memberikan saran untuk peneliti selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Kartu Bergambar.

Kartu pada artikel ilmiah ini adalah kartu gambar. Media ini merupakan media pembelajaran berupa gambar didapatkan dari foto yang sudah ada atau dokumen pribadi [14]. Kartu bergambar termasuk kedalam media visualisasi bersifat diam yang membutuhkan indra penglihatan melihat gambar sebagai perantara dalam pembelajaran [6].

Media kartu didesain dengan pemberian gambar serta keterangan yang berupa pertanyaan dan jawaban. Kartu yang digunakan dibuat dari kertas yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9.5 cm x 7.5 cm dan kartu didesain secara berpasangan. Kartu ini merupakan sekumpulan kartu yang memiliki pasangan kesesuaian [2], misal beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lain berisi jawaban.

Penggunaan kartu berpasangan dikarenakan lebih sesuai jika diterapkan secara berkelompok, sehingga diharapkan semua siswa dapat berperan dalam pembelajaran. Kartu tersebut didesain dengan berbentuk segiempat yang terbuat dari kertas tebal agar tidak mudah sobek dan di bergambar yang menarik.



Gambar 1. Contoh Kartu Bergambar (Sumber: [3]).

Ketentuan penggunaan media kartu bergambar adalah:

- 1) Kartu disiapkan diletakkan dalam kotak yang berbeda antara kartu pertanyaan serta kartu jawaban.
- 2) Guru memberikan penjelasan akan cara bermain kartu.
- 3) Siswa mencari dan mencocokkan kartu yang didapatkan secara berkelompok.
- 4) Kelompok yang sudah dapat mencocokkan kemudian menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Seperti media pembelajaran lainnya, penggunaan kartu bergambar juga mempunyai kelemahan dan keunggulan [14] sebagai berikut:

1. Keunggulan :
 - a. Ukuran kartu yang kecil memudahkan dibawa kemana saja sehingga bisa digunakan di mana saja.
 - b. Bahan dan cara pembuatan yang mudah.
 - c. Berisi materi yang pendek sehingga siswa lebih mudah mengingatnya.
 - d. Diterapkan dengan permainan sehingga siswa tidak merasa bosan.
2. Kelemahan :
 - a. Memerlukan waktu yang cukup lama.
 - b. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran

Dengan adanya kelemahan tersebut masih sesuai jika diterapkan pada program keahlian kuliner. Kelemahan dari media kartu bergambar masih bisa diatasi dengan cara sebelum menerapkan media kartu dalam pembelajaran guru harus memberikan pengarahan kepada siswadengan singkat dan jelas sehingga saat penerapan waktu yang terpakai tidak terlalu lama.

Media kartu bergambar juga harus didesain semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Selain guru harus membagi menjadi kelompok kecil agar semua siswa ikut berperan dalam diskusi kelompok.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah bagian penting pembelajaran yang dimiliki seorang siswa setelah mendapat pengalaman belajar. Hasil dari belajar siswa dapat berupa perubahan perilaku yang terdiri dari nilai afektif, kognitif dan psikomotorik. [8].

Hasil belajar dapat digunakan guru bahan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat adalah faktor dari keberhasilan belajar. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria seperti halnya tujuan belajar, memberi kesempatan dan bantuan siswa untuk belajar sehingga berdampak pada kualitas tampilan dan pembelajaran [15].

Hasil belajar yang dicapai siswa menjadi penilaian terhadap suatu proses pembelajaran [16]. Proses belajar dinilai dalam hakikatnya guna tahu akan aktivitas pembelajaran, utamanya hal efisiensi pembelajaran produktif mencapai tujuan belajar.

Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Ranah kognitif, berhubungan pada hasil belajar siswa.
- b. Ranah afektif, berkorelasi pada sikap.
- c. Ranah psikomotorik, berhubungan dengan ketrampilan serta kemampuan tindakan siswa.

3. Ruang Lingkup Program KeahlianKuliner

Program keahlian kuliner bertujuan mencetak lulusan yang memiliki keahlian dibidang kuliner, seperti *Restaurant Service dan Kitchen Production*, serta *Entrepreneur* [12].

Pada tahun ajaran 2017/2018 Program keahlian kuliner memiliki dua kompetensi yaitu jasa boga dan patiseri. Sesuai dengan kurikulum K-13 Revisi yang digunakan pada program keahlian kuliner hanya memiliki satu kompetensi keahlian yaitu tata boga. Pada program keahlian kuliner siswa diwajibkan untuk mempelajari kompetensi jasa boga dan patiseri [17]. Berdasarkan kompetensi dasar program keahlian kuliner kurikulum 2013 revisi terdapat 3 dasar bidang keahlian, 4 dasar keahlian, dan 5 kompetensi keahlian.

Dalam SKKNI bidang kuliner terdapat kompetensi bagi lulusan program keahlian kuliner pada jenjang SMK, yaitu:

1. Food and Beverage

a. Waiter/ Waitress

Waiter/ waitress harus memiliki pengetahuan tentang fungsi dan pengertian pelayanan tata hidang di hotel, ruang lingkup tata hidang, menu, jenis perlengkapan peralatan makan dan minum, tata kelola meja makan(*table setting*).

b. Banquet Staff

Banquet staff harus memiliki pengetahuan tentang: ruang lingkup pekerjaan *banquet*, pengetahuan tentang penawaran *event banquet*,

jenis-jenis menu di *banquet*, dan pelayanan *banquet*.

2. *Food Production*

Food production harus memiliki pengetahuan tentang organisasi dapur hotel dan tugas-tugasnya, peralatan masak di dapur hotel, tata cara penggunaan peralatan masak di dapur hotel, tata cara membersihkan ruangan dapur dan peralatan memasak, bahan baku produk dapur, menu planning (*breakfast, brunch, lunch, dinner, supper, ala carte, buffet*), indentifikasi pengetahuan tentang prinsip dasar cara dan proses memasak makanan.

3. *Pastry and Bakery*

Pengetahuan yang dimiliki oleh chef pastry and bakery sama halnya seperti *food production*, akan tetapi *pastry and bakery* lebih fokus pada kue dan roti.

4. Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif adalah penerapan kelompok kecil yang dibagi menjadi 4-5 siswa terpilih [18]. Ada berbagai jenis pembelajaran untuk dikerjakan, tetapi proses pembelajaran tidak berubah [19]. Dalam artikel ilmiah ini adalah jenis permainan kartu

Banyak sekali kelemahan yang signifikan karena kelompok ini digabung dengan dua siswa yang berjumlah ganjil, jadi ada satu kelompok yang terdiri dari tiga orang. [20]

Tipe pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah model belajar menggunakan kartu bermuatan jawaban serta soalnya yanmana dalam implikasinya siswa mencari pasangan kartu yang memiliki isi soal atau jawaban materi belajar [21].

Tabel 1.1 Sintaks atau Fase Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match [22].

Fase	TingkahLaku Guru
Fase 1	Penyampaian tujuan akan Menyampaikan antujuan dan memotivasi siswa
	Tujuan belajar yang dicapai dikegiatan belajar dan menekankan akan penting topic yang dipelajari sehingga meningkatkan

	motivasi siswa untuk belajar.
Fase 2 Penyajian informasi	Penyajian informasi dari guru dengan memberikan sumber referensi buku
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok	Guru mengarahkan siswa membentuk diskusi kelompok.
Fase 4 Membimbing belajar kelompok	a.Guru membagikan kartu soal dan jawaban kepada siswa b.Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mencocokkan kartu c.Guru memberikan kesempatan untuk kelompok mempresentasikan hasil kelompok
Fase 5 Evaluasi	Guru memberikan evaluasi atau kesimpulan terhadap hasil presentasi kelompok
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan bagi tim yang berhasil mencocokkan kartu tercepat

Kelebihan dari model pembelajaran *make a match*, antaranya: (1) mewujudkan kondisi pembelajaran yang tidak membosankan; (2) materi belajar disajikan lebih menarik perhatian peserta didik; (3) memperbaiki hasil belajar siswa agar tercapai ketuntasan dalam belajar; (4) Kerjasama dalam kelompok [23].

5. Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Kartu bergambar sangat baik guna dimanfaatkan pada pembelajaran, didukung melalui hasil penelitian yang dilaksanakan oleh [24] berjudul "Penggunaan Kartu Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 11 IPA 5 SMAN 1 Rengat". Model pembelajaran yang digunakan adalah jenis pekerjaan mencocokkan kolaboratif. Penelitian berikut memanfaatkan penelitian hands on yang terdiri dua siklus per sesi, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta penalaran.

Berdasarkan analisis data [24] terlihat bahwa SMA yang dicari di Rengat, penggunaan media lisan pada pembelajaran bisa memberikan peningkatan akan hasil belajar peserta didik. Siswa dapat menggunakan koos dalam elaborasi pembelajaran yang lebih memotivasi untuk diberikan kepada siswa. Hal tersebut bisa memperoleh perhatian peserta didik yang kemudian menyebabkan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Jika Anda berhenti berlangganan dari siswa aktif, ubah semua pengguna. Perubahan aktivitas siswa pada indikator mendengarkan penjelasan guru saat menerangkan materi di siklus I sebanyak 1,56%, indikator 2 adalah mencatat keterangan guru yang mengalami peningkatan sebanyak 14,06, indikator 3 siswa dapat mengungkapkan pendapat mengalami peningkatan tertinggi yaitu 44,53%, pada indikator 4 yaitu menanyakan materi yang tidak mengerti kepada guru mengalami peningkatan sebanyak 23,44%, dan pada indikator 5 yaitu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengalami peningkatan dari 16,40%.

Aktivitas siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Peristiwa internal yang mendorong siswa untuk belajar, dan faktor eksternal lainnya mempengaruhi lingkungan belajar keluarga dan lingkungan keluarga dan sekolah.

Kartu gambar efektif jika digunakan dalam suatu pembelajaran, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan [25] yang bertajuk 'Praktik Menggunakan Gambar Kartu dan Kartu Pop-Up dalam Pembelajaran Siswa SMA'. Penelitian ini menggunakan kombinasi metode "Pretest-to-test-only-control-design" dan metode "Pre-test-only-control-design". Hasil penelitian dan pekerjaan siswa adalah penggunaan iklan media berbasis peta yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa baik sebagai hasil penelitian siswa aktif maupun aktif.

Berdasarkan hasil analisis data 93,94% dari 33 siswa dinyatakan tuntas. Pada pertemuan pertama 72,7% siswa atau 24 siswa tergolong aktif, sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 28 siswa atau 84,8% siswa yang tergolong aktif dan sangat aktif dalam pembelajaran.

Konten yang dibuat dengan media gambar kartu saat pembelajaran daripada data membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu, juga memudahkan guru di dalam kelas tempat siswa diperintahkan dan diinstruksikan untuk menemukan konsep yang tidak diinginkan [25].

Pgunaan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh [26] judul "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi di SMA" Model penelitian yang digunakan adalah *cooperative learning* tipe *think pair share*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Dalam pembelajaran terlebih dahulu dibedakan antara kelas control dan kelas eksperimen dengan perlakuan sama yang membedakan hanya pada kegiatan inti saja. Pada kelas control, kegiatan inti guru hanya menyampaikan materi dan memberikan contoh. Sedangkan pada kelas eksperimen, guru menyampaikan materi kemudian menerapkan kartu bergambar dalam pembelajaran dengan cara guru membagi kelompok memiliki anggota 3 orang siswa kemudian guru membagikan kartu bergambar. Setelah itu guru meminta setiap kelompok menyusun kartu bergambar sesuai dengan arahan guru. Untuk evaluasi pembelajaran, guru memberikan *pre-test* dan *post-test*.

Kartu media yang efisien mengontrol sistem media tradisional. [26] Ini hanya dapat diindikasikan jika Anda seorang terapis profesional yang tahu apa yang dia lakukan. Manfaat ini didapat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pengujian selama proses pembelajaran.

Pada kelas control Ini sangat bagus digunakan pendidikan tradisional. Namun pada masa administrasi, sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru karena tidak semua siswa datang ke kelas. Meskipun kartu grafis disatukan dengan baik di kelas, kartu tersebut dapat dilihat oleh semua siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman belajar mereka.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar akan menjadi lebih baik apabila dalam proses pembelajaran siswa turut aktif dalam. Salah satu yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah penggunaan media yang menarik.

Hasil penelitian yang dilakukan [3] tentang penerapan dukungan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa mendukung kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan dukungan kartu bergambar. Proyek penelitian ini menggunakan tindakan tangy kelas dua siklus dengan menggunakan model discovery learning. Pemilihan alat peraga berupa kartu yang diilustrasikan dalam penelitian ini dikarenakan interaksi siswa yang kurang memuaskan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan target guru. Selain itu pada pembelajaran awal siswa hanya diposisikan sebagai pendengar dan perekam sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Hasil dari studi literature penelitian [3] dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar dari setiap siklus. Pada pratindakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru serta kurang antusias dalam diskusi. Pada siklus I dan II, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar. Setelah penerapan kartu bergambar pada siklus I dan siklus II, guru melakukan evaluasi dan mendapatkan hasil bahwa siswa sangat antusias dan mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Selain itu, siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran. Penerapan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga hasil siswa termotivasi dan hasil belajarnya dapat berkembang.

Penelitian yang dilakukan [2] tentang penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian

tersebut terdiri dari IV siklus dimana setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Penelitian ini merupakan tindakan kelas yang dilaksanakan pada berbagai tahapan dengan menggunakan sistem refleksi model spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988: 11-14). Penelitian terdiri dari lima tahap, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penilaian nilai siswa diperoleh dari hasil evaluasi guru tiap siklus, seperti nilai ulangan tiap siswa.

Penelitian terdiri empat siklus. Pada siklus I rata-rata hasil lebih rendah dari KKM yaitu masing-masing 70,8%. Pada Siklus I ada beberapa kelompok yang mengalami kebingungan dan kurang semangat belajar. Peningkatan hasil kognitif Siklus II mencapai lebih dari 73 sebesar 75% akan tetapi belum mencapai indikator yang ditetapkan. Pada siklus II, masih terdapat beberapa kelompok yang bingung dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Siklus III hasil penilaian kognitif yang mencapai nilai ≥ 73 sebesar 79,17%. Pada tahap III, siswa sudah terbiasa menggunakan kartu bergambar sehingga siswa tidak merasa bingung dan sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru. Siklus IV nilai rata-rata evaluasi kognitif telah sangat baik. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 73 sebesar 85%. Pembelajaran dengan menggunakan kartu menunjukkan keberhasilan. Dalam setiap siklus guru melakukan perbaikan sehingga tercapai keberhasilan tersebut. Pada setiap siklus, guru dituntut untuk kreatif dalam setiap pembelajaran agar rencana pembelajaran yang telah disusun dapat berhasil sesuai yang ditentukan.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh besar adalah penggunaan media pembelajaran, kesesuaian Media pendidikan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pendukung ini foto-foto ke foto-foto untuk memahami materi pendukung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media kartu juga diterapkan dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, kita harus memastikan bahwa kita tidak menghilangkan silabus berikut, seperti dalam kasus hasil [27]. Menurut penelitian tersebut, proses Pvc. Pelajaran siswa didasarkan pada waktu rata-rata, karena setiap kenaikan nilai di semua kelompok menyanyi mencapai 68,7%. Kementerian Lingkungan Hidup menerima skor 83,7% pada putaran siklus II.

Pendidikan make a match dapat digunakan sebagai indikator minat belajar sambil belajar, meskipun model ini diperlukan untuk kelompok dengan banyak anggota. Hugvit Gera leik digunakan dalam media visual dan visual serta permainan dirancang untuk membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan mencapai hasil akademik seperti yang kita harapkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan suatu gambaran yang dapat meningkatkan nilai hasil belajar bagi siswa. Hal ini terlihat pada hasil belajar guru yang tidak diimplementasikan.

Kartu bergambar cocok digunakan pada SMK program keahlian kuliner karena terdapat mata pelajaran yang menggunakan bahasa asing, sehingga dengan adanya gambar memudahkan siswa paham akan pelajaran

SIMPULAN

1. Media kartu adalah berita yang berisi gambar yang tidak akurat serta konten pendidikan. Hasil belajar mengalami peningkatan yang tercermin dari peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan kartu yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut tercermin dari peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa. Program keahlian kuliner adalah salah satu program keahlian di SMK dengan tujuan mencetak lulusan yang berkompentensi dibidangnya
2. Model pembelajaran Match Match cocok digunakan dalam jenis pembelajaran teoritis karena memiliki tujuan yaitu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara berkelompok. Materi yang sangat sulit dipahami oleh mahasiswa dikarenakan banyaknya materi, banyaknya istilah dan keterampilan mengolah materi pada program

Keahlian Kuliner yang menggunakan bahasa asing. Dengan menerapkan kartu hias sebagai media pembelajaran, model pembelajaran tipe pencocokan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yang diawali dengan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II. Pada siklus sebelumnya rata-rata kelas adalah 68,7% sedangkan pada siklus I rata-rata kelas adalah 74,3%. Karena mereka belum mencapai KKM maka tindakan yang dilakukan pada siklus II mencapai rata-rata 83,7% kelas [27].

3. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, penerapan koos menjadi gambaran yang diarahkan pada pembelajaran siswa. Materi yang dilengkapi media pembelajaran bersama dengan browser data membantu siswa memahami konsep tertentu, juga akan membuat guru laki-laki menjadi pertemuan pertama 72,7% siswa atau 24 siswa terlibat aktif, kesemuanya melibatkan 28 siswa atau 84,8% siswa yang secara aktif dan sangat aktif dalam dunia pendidikan.

SARAN

1. Guru, disarankan untuk mampu menumbuhkan keaktifan siswa sehingga memunculkan interaksi dan menjadikan siswa lebih nyaman pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Siswa, disarankan untuk terus giat belajar mengingat pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan akan membantu tewujudnya hasil belajar yang maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan mencoba menggunakan kajian pustaka dan hasil review jurnal-jurnal terkait agar hasil penelitian menjadi lebih meningkat.

REFERENSI

- [1]Sanjaya, Wina. 2010.Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidika. Jakarta: Kencana
- [2]Sativa, Denianto Yoga. 012. Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3]Sandya, Ezra Chical. 2016. Penerapan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata

- Boga di SMK Negeri 3 Wonosari. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [4] Huda, M. 2005. Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [5] Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- [6] Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Aqib, Zainal. 2002. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cendikia.
- [8] Sudjana, Nana. 2009 *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- [9] Anas, Sudijono 2012. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [10] Hamalik Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumiaksara
- [11] Isjoni. 2010. Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok). Bandung: Alfabeta
- [12] Nikita, Viqia Nurani. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Russian Service untuk Mata Pelajaran Tata Hidang. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [13] Kartiningsih, Eka Diah. Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit Mojokerto. 2015.
- [14] Jannah, Miftahul. dkk. 2017. Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segri Kabupaten Pangkep. Universitas Negeri Makassar.
- [15] Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [16] Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosda Karya.
- [17] Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [18] Sanjaya, Wina. 2016. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [19] Rusman. dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- [20] Nining, H. Juraidi dan Suyuti. 2019. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Palu. Universitas Tadulako.
- [21] Shoimin, Aris. 2014. Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- [22] Lie, Anita. 2008. Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo
- [23] Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- [24] Wahyuni, Maya Indah. 2014. Penggunaan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Rengat. Universitas Riau
- [25] Noviyanti, Linda. Dkk. 2013. Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk Pop Up Card pada Pembelajaran Siswa SMP. Universitas Negeri Semarang.
- [26] Muzdalifah, Nova. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi di SMA. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- [27] Fatimah, IisDaniati. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Universitas Negeri Malang.